



XVII Congreso Internacional de Tecnología, Conocimiento y Sociedad

Universidad del Egeo. Campus Rodas, Rodas, Grecia.
5-6 de mayo de 2021

Aprender diseño online. Análisis de adaptación curricular a consecuencia de la covid-19¹

AUTOR

Sonia Ríos-Moyano
Universidad de Málaga (España)
srios@uma.es
orcid.org/0000-0002-5727-3507

PALABRAS CLAVE: Enseñanza Online, Virtualización, Educación Superior, Humanidades, Diseño.

RESUMEN: Esta presentación virtual se enmarca en la línea temática 4 del congreso, la que trata sobre TIC y aprendizaje virtual. En ella explicaremos cómo se ha llevado a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en la materia concreta de historia del diseño, como consecuencia del cambio del modo de docencia que hemos sufrido por la pandemia covid-19. Insistiremos pues, en las posibilidades que nos ofrece la tecnología, internet y las redes sociales, además de mostrar las actividades llevadas a cabo hace unos meses.

¹ El presente texto se desarrolla en el marco de un proyecto de Innovación Educativa "Estrategias canónicas y anticanónicas en la docencia de la Historia de la Cultura: Identidad y pedagogía ciudadanas " (PIE19-102. Universidad de Málaga. Campus de Excelencia Internacional Andalucía Tech)



Como anunciamos en el título, lo que nos interesa exponer es cómo nuestros alumnos han tenido que “aprender diseño online” después del proceso de adaptación a la forma virtual, no solo en cuanto a las explicaciones teóricas por parte del docente, sino que también pasaron al modo online absolutamente todas las actividades formativas durante el tiempo que duraron las asignaturas que vamos a citar, impartidas de octubre de 2020 a abril de 2021.

Teníamos experiencia en actividades formativas por las acciones llevadas a cabo en varios proyectos de innovación educativa que he coordinado o en los que participo desde hace más de una década, de modo que el marco en el que se contextualizan las actividades que presentamos es el Proyecto de Innovación Educativa con código PIE19-102 de la Universidad de Málaga.

Las asignaturas en las que hemos puesto en práctica nuevas actividades formativas se han desarrollado en un título de grado y en uno de Máster. Concretamente en la asignatura de *Diseño y estética de lo cotidiano de 3^{er}* curso del título de Graduado/a en Historia del Arte y en la asignatura *Estética, tecnología y sistemas globales de información y orientación* del Máster Universitario en Representación y Diseño en Ingeniería y Arquitectura, de la Universidad de Málaga, Huelva y Córdoba (España)

En primer lugar, hablaremos de la asignatura *Diseño y estética de lo cotidiano*, de tercer curso del título de Graduado/a en Historia del Arte por la Universidad de Málaga. (España). Como he comentado anteriormente, ya teníamos experiencia en la realización de actividades formativas en las que para su desarrollo nos basábamos en la web 2.0, en tanto que se integraba internet en todo o parte del proceso, desde la búsqueda de información, la red como soporte de difusión de resultados, e incluso las creaciones de concursos online sobre un tema destacado. Como ejemplo de actividad en red se tomó en cuenta la realizada durante los meses de abril y mayo de 2020 por los alumnos de otra asignatura que coordino y que también participa en este mismo proyecto de innovación educativa. Esta actividad estaba basada en estrategias de *crowdsourcing* para generar conocimiento a través de la “sabiduría de las masas” y el conocimiento colectivo tal como apunta Rojas en “Las Humanidades Digitales: principios, valores y prácticas”. De ahí surgió *Guíaporundia*, una actividad que se centra en la adquisición y desarrollo de competencias procedimentales y que pretende potenciar el “saber hacer” y el “saber cómo hacer” aplicando los contenidos aprendidos, concretamente en la asignatura *Industria editorial, crítica de arte y cultura artística* del Máster en Desarrollos Sociales de la Cultura Artística. *Guíaporundia* se planteó como una actividad grupal que debía fomentar la interacción con la gente en red. Todo un reto para un cuantioso número de alumnos que debían coordinarse y distribuirse el trabajo para conseguir poner en



práctica la actividad. No obstante, se consiguieron los objetivos planteados y la actividad tuvo un notable desarrollo y expansión por algunos países europeos y centroamericanos.

Volviendo a la asignatura *Diseño y estética de lo cotidiano*, en ella se explica la evolución histórica y estética del diseño. Se realizaron dos actividades que eran una evolución de otras que ya se venían realizando en la asignatura en años anteriores. En este resumen de la comunicación vamos a explicar esas dos actividades. Para ambas se utilizó el mismo esquema de trabajo dividido en cuatro fases. En la primera se explicaba los objetivos de la actividad y su vinculación con los contenidos de la asignatura. En segundo lugar, se animaba a la libre creación de grupos de trabajo. En su fase tres, se ayudaba a los alumnos a perfilar su elección del tema, objetos, desarrollo de las fichas y preparación del material para pasar a la siguiente fase. En la última fase se ayudaba al agrupamiento de los grupos iniciales, de modo que entre todos tuviesen más contenidos que difundir en redes. Y en último lugar se orientó a la adaptación de sus materiales a un formato de difusión a través de una red social.

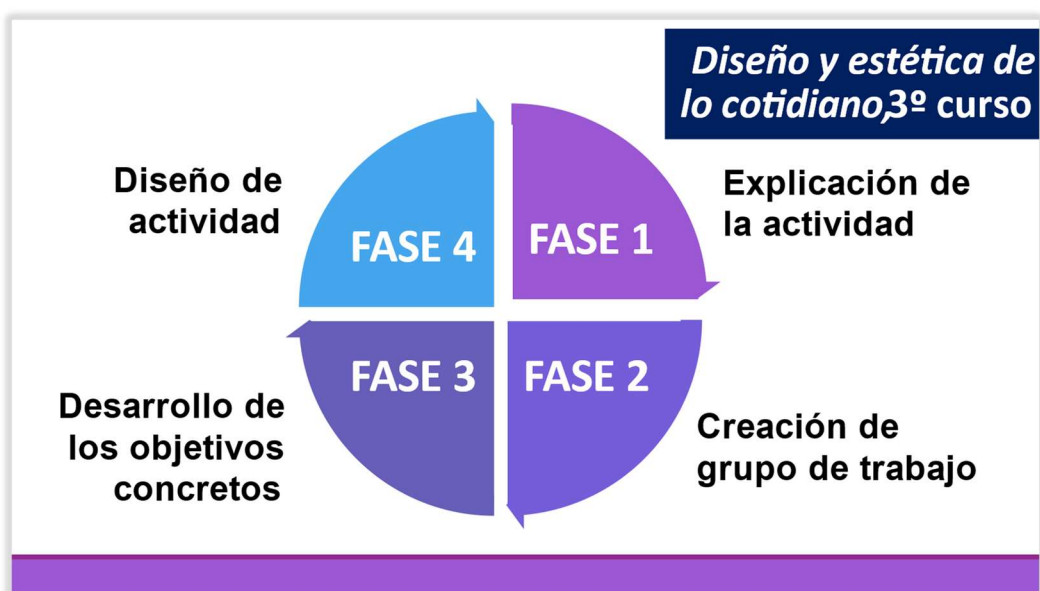


Tabla 1. Flujo de trabajo y la explicación que se le ofrecía a los alumnos.



La actividad se enmarca en el bloque temático n.º 1 de la asignatura, relacionado con el estudio de la historia del diseño industrial desde sus orígenes. Además, dada la incorporación de un análisis detallado de algunos objetos, se vincula al bloque temático n.º 3, de modo que la actividad permite evaluar contenidos de ambos bloques. Se concreta en la realización de una ficha de un objeto de diseño que se encuentre en un museo de arte o diseño de la ciudad (así es como se venía realizando en años anteriores) o en un catálogo, página web de museos o cualquier otro recurso online tipo ficha catalográfica o catálogo accesible a través de internet, dadas la situación de la covid-19. La actividad es grupal (máximo tres personas) y con ella se pretende fomentar la comprensión, el análisis, el juicio crítico del alumno, además de la expresión escrita.

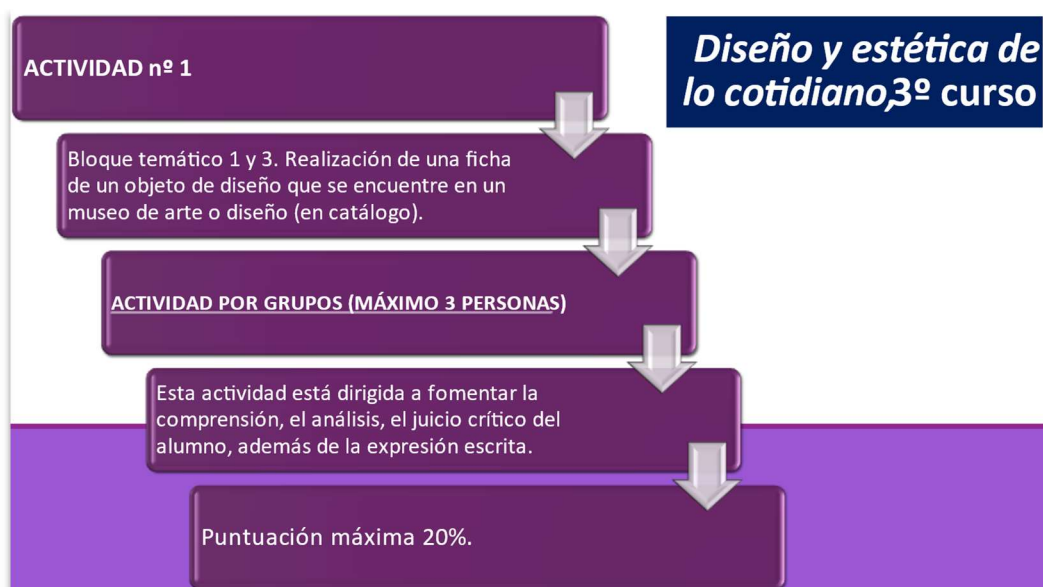


Tabla 2. Explicación de la actividad.

La información debía estar muy clara, se explicaba de forma gráfica lo que se había hecho sus compañeros de la asignatura en años anteriores y el paso hacia la difusión en redes que debían hacer durante el curso 2020/2021. En cursos delanteros, los alumnos hacían



visitas a distintos museos locales o nacionales, debían escoger objetos de artes decorativas, industriales o de diseño. Una vez seleccionado se realizaba una ficha sobre el objeto en cuestión. ¿Cuál es por tanto la diferencia o novedad de esta propuesta en tiempos de covid-19 y en modo 100 % online? Pues que, en esta ocasión, al alumno se le pedía que en vez de entregar una tarea en formato pdf a través del campus virtual de la universidad, se les animó a que aprovecharan su conocimiento y uso en redes sociales para difundir los resultados de sus fichas, es decir, se estaban convirtiendo en generadores de contenido en una red social.

Los resultados fueron muy variados y atractivos. Se llevaron a la práctica cuatro proyectos en redes sociales, uno en Twitter, llamado *Diseñarte*, y otros tres en Instagram. *Knowledg.design*, *Designflix* que se especializó en las relaciones entre el diseño y el cine y *Artdesign* especializado en hitos de diseño y sus creadores.

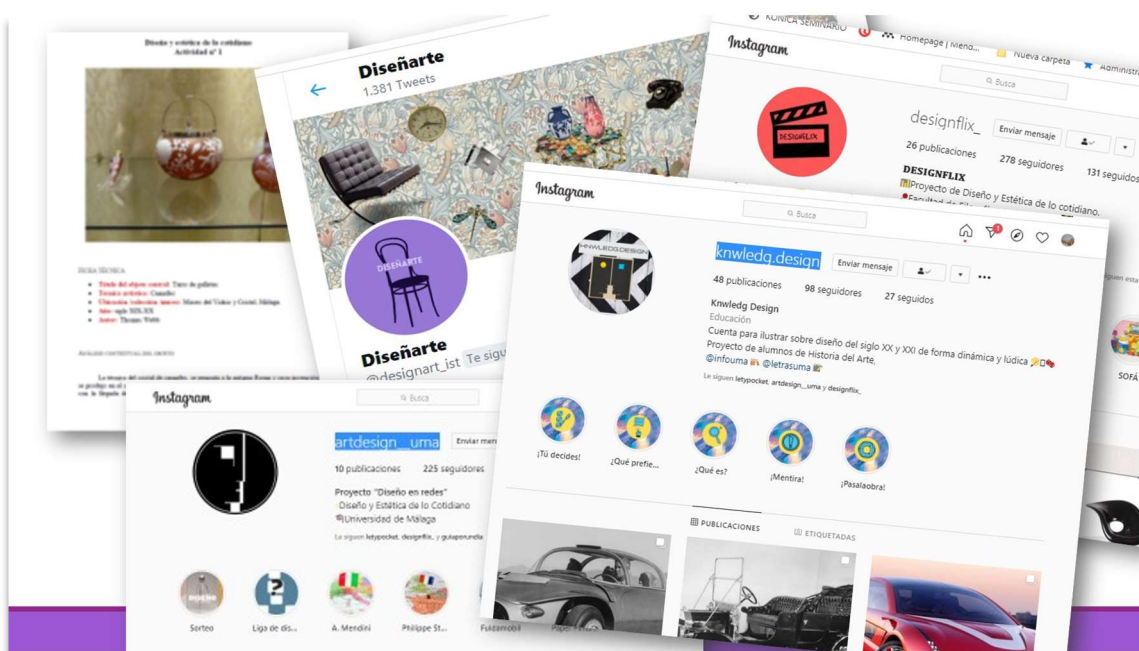


Tabla 3. De izquierda a derecha. Ficha de años anteriores, *Artdesign*, *Diseñarte*, *Knowledg.design* y *Designflix*



La otra actividad planteada en esta asignatura se basa en las múltiples relaciones entre el arte y el diseño. Para ello se explica que deben realizar un póster y una memoria justificativa de las relaciones entre las obras artísticas y los objetos, buscando ejemplos del siglo XXI y atendiendo a tres líneas que dan homogeneidad a todos los trabajos presentados. Se les explica también que sus carteles serán sometidos a juicio y votación para seleccionar a los tres más originales. Las tres líneas de trabajo que debían considerar eran:

- La primera se refiere a la identificación y puesta en valor de las obras artísticas en las que se represente el diseño industrial.
- La segunda línea de trabajo se refiere a las obras artísticas en las que un objeto industrial se convierte en obra por elección del artista.
- Y en último lugar, se recomienda la investigación de obras artísticas y campañas publicitarias en las que haya un fuerte vínculo y relación de influencia mutua entre ambas, entre el arte y el diseño.

Esta actividad era obligatoria y en principio fue entendida como una actividad difícil. No lo negamos, porque implica un gran conocimiento de los contenidos de la asignatura, de saber qué buscar, dónde buscarlo, identificarlo, analizarlo, clasificar la información y hacerla visualmente atractiva. Este esfuerzo se premia, de modo que se ha realizado un concurso con estos carteles. Han actuado de jurado los alumnos de la asignatura *Industria editorial, crítica de arte y cultura artística*, asignatura que coordino, en el Máster en Desarrollos Sociales de la Cultura Artística de la Universidad de Málaga. En términos generales ha sido una actividad muy satisfactoria para los alumnos, porque se les planteó un gran reto y gracias a sus habilidades y esfuerzo han conseguido alcanzar los objetivos propuestos.

La otra asignatura en la que hemos realizado una adaptación es en *Estética, tecnología y sistemas globales de información y orientación* del Máster Universitario en Representación y Diseño en Ingeniería y Arquitectura, impartido conjuntamente por la Universidad de Málaga, Huelva y Córdoba (España). La asignatura se impartió totalmente virtual durante los meses de marzo a abril de 2021. Cuando el alumno llega a esta asignatura de máster ya viene con un conocimiento de la evolución del objeto de diseño en un sentido multidimensional, pero ahora debe ahondar en los condicionantes estéticos, históricos y culturales que los han determinado. Además, se hace hincapié en las relaciones de los objetos con su contexto y la influencia de la estética, los materiales y las innovaciones técnicas en la configuración de los objetos, subrayando las relaciones con los movimientos artísticos y las corrientes estéticas en el siglo XX. Además, la asignatura complementa la formación del estudiante ampliando su especialización hacia aspectos vinculados a la sociología, la filosofía y la estética, de ahí que sea de vital importancia que se escuche la voz de los creadores.



Se visionaron documentales, entrevistas y Charlas TED sobre el diseño del siglo XX. Tras el visionado se establecía un turno de palabra y una exposición de las ideas principales que debían ser vinculadas con los contenidos de la asignatura impartidos con anterioridad. Para que esas interesantes ideas y reflexiones no se evaporasen, se pedía que a posteriori se presentase un documento escrito con las reflexiones que creyesen más oportunas, incluyendo esquemas visuales para hacer más didácticas esas ideas. Se propusieron varias actividades enfocadas a la adquisición de competencias transversales: como la capacidad para resolver problemas, tener iniciativa, aprender a tomar decisiones, aprender a ser autónomos y creativos, encontrar formas nuevas de comunicación y difusión, mostrar sus habilidades y destrezas, así como la capacidad de discusión y debate de los conocimientos aprendidos en el entorno online en el que se desenvolvía la docencia y la actividad. Se les presentó una actividad formativa basada en el libro *El sistema de los objetos* de Baudrillard (1968). Tras su lectura, el alumnado debía mirar su casa, su entorno, sus objetos acumulados en una vivienda del siglo XXI, y disponer en un póster esos objetos acumulados, esas herencias burguesas que, sin saberlo, forman parte de usos y costumbres de décadas anteriores. El resultado fue muy interesante, puesto que aprendían a mirar su entorno de una manera nueva. Aprendían a mirar sus objetos, observarlos, fijarse en sus materiales, en el diálogo entre ellos en el interior del hogar. La actividad fue muy bien acogida y resultó satisfactoria para los alumnos, puesto que al plantearle actividades que fomentaban la creatividad, la toma de decisiones, la habilidad o las destrezas informáticas, se veían obligados a experimentar, sabiendo que lo importante no era solo el resultado final, sino también todo el proceso que los había llevado hasta él.

Conclusión:

Como conclusión, diremos que cada año intentamos trabajar la motivación en el aula, pero con el cambio a la modalidad online, son numerosos los retos a los que nos enfrentamos, tanto los docentes como los alumnos.

La covid-19 ha traído mucha desgracia y calamidad como hacía siglos no se conocía, no obstante, la vida sigue y el aprendizaje y la formación deben continuar. Solo la adaptación o como decía Philippe Starck en su charla TED, los que han tenido esa capacidad adaptativa a lo largo de la historia son los que han hecho grandes progresos para la humanidad.



Los docentes nos hemos encontrado en una encrucijada, y al reto que supuso el proceso de adaptación al espacio europeo de educación superior le sumamos que nunca se vaticinó que se pudiese dar un escenario de docencia totalmente online.

Por tanto, afirmamos que, como docente, la covid-19 y lo que le rodea, debe ser considerado una oportunidad para el futuro, en el que la docencia online, los proyectos digitales, la creación de contenidos para la red, todo ello ha supuesto un *totum revolutum*, que a algunos docentes los ha convertido incluso, en auténticos *influencers* educativos.

Bibliografía

- Cervantes Holguín, E., y Gutiérrez Sandoval, P. R. (2020). Resistir la Covid-19. Intersecciones en la Educación de Ciudad Juárez, México. *Revista Internacional De Educación Para La Justicia Social*, 9(3), 7-23. <https://doi.org/10.15366/riejs2020.9.3.00> https://revistas.uam.es/riejs/article/view/riejs2020_9_3_001
- De Pablos, J.M. et al. (2019). Los usos de las plataformas digitales en la enseñanza universitaria. Perspectivas desde la investigación educativa. En *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 17(1), 59-72. <https://doi.org/10.4995/redu.2019.11177>
- Llorens-Largo, F. (2020). “Docencia de emergencia: cómo cambiar el motor en pleno vuelo”, Universidad. Una conversación pública sobre la universidad, 29 de abril de 2020, <https://www.universidadsi.es/docencia-de-emergencia-como-cambiar-el-motor-en-pleno-vuelo/> (fecha de consulta: 3 de marzo de 2021).
- Moreno-Correa, S.M. (2020). La innovación educativa en los tiempos del Coronavirus. *Salutem Scientia Spiritus*, 6(1),14-26.
- Onrubia, J. (2016). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actitud conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. *RED. Revista de Educación a Distancia*, 50, 1-14.
- Rodríguez Zamora, R., & Espinoza Núñez, L. A. (2017). Trabajo colaborativo y estrategias de aprendizaje en entornos virtuales en jóvenes universitarios / Collaborative work and learning strategies in virtual environments in young University students. *RIDE revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 7(14), 86 - 109. <https://doi.org/10.23913/ride.v7i14.274>
- Rojas Castro, A. (2012). “Las Humanidades Digitales: principios, valores y prácticas” en Janus 2. <http://www.janusdigital.es/articulo.htm?id=24>.



- Touriñán López, J.M. (2012). Creatividad, educación e innovación: emprender la tarea de ser autor y no sólo actor de sus propios proyectos. *Revista de Investigación en Educación*, 10 (1), 7-29.